

Vertragsgestaltung bei kleinen IT-Projekten

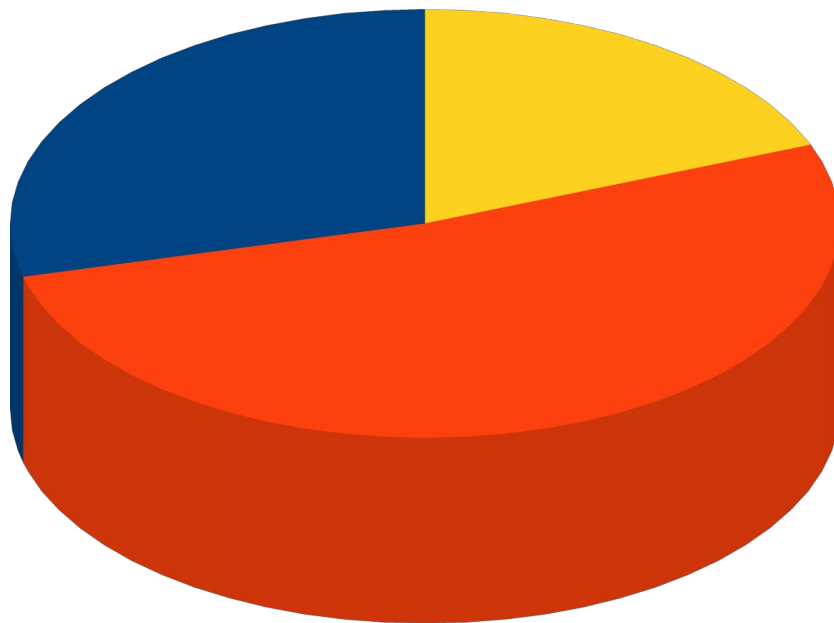
Anna Rieder

Vortrag zur Veranstaltung
„Juristisches IT-Projektmanagement“
von Dr. Frank Sarre,
LMU München WS2015/16

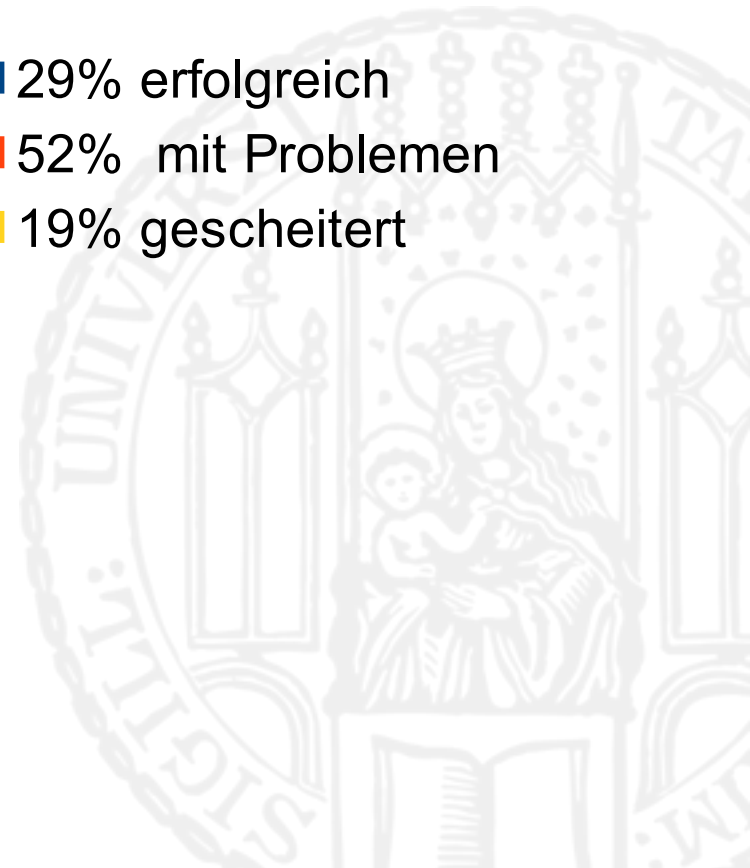


Chaos Report 2015

Bei vielen IT-Projekten gibt es Probleme oder sie scheitern.



- 29% erfolgreich
- 52% mit Problemen
- 19% gescheitert



Keine Verträge bei kleinen IT-Projekten

- *„Das Projekt ist so einfach und klein, da braucht es keinen Vertrag.“*
- *„Ein Vertrag verzögert nur den Projektstart.“*
- *„Die mündlichen Vereinbarungen mit meinem Bekannten sind ausreichend.“*
- *„Ich weiß nicht, wie man einen Vertrag schreibt.“*
- *„Ein Vertrag schreckt vielleicht meinen Kunden ab.“*

Fallbeispiel: Entwicklung einer App

Auftraggeber

Start-up-Unternehmen

10 Mitarbeiter, 4 in IT-Abteilung

Technologie-/innovationsfokussiert

Produkt: Online-Training

Ziel:

Service soll auch auf mobil genutzt werden können

Möglichst zeitnahe Markteintritt

Möglichst günstigste Entwicklung

Auftragnehmer

Inhabergeführtes Unternehmen

Mitarbeiter hpts. Werkstudenten

Flache Hierarchien

Produkt: Erstellung von Apps

Ziel:

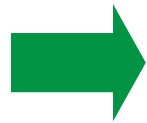
Möglichst hohe Einnahmen durch vorhandenen Baukasten

Längerfristige Bindung des Kunden

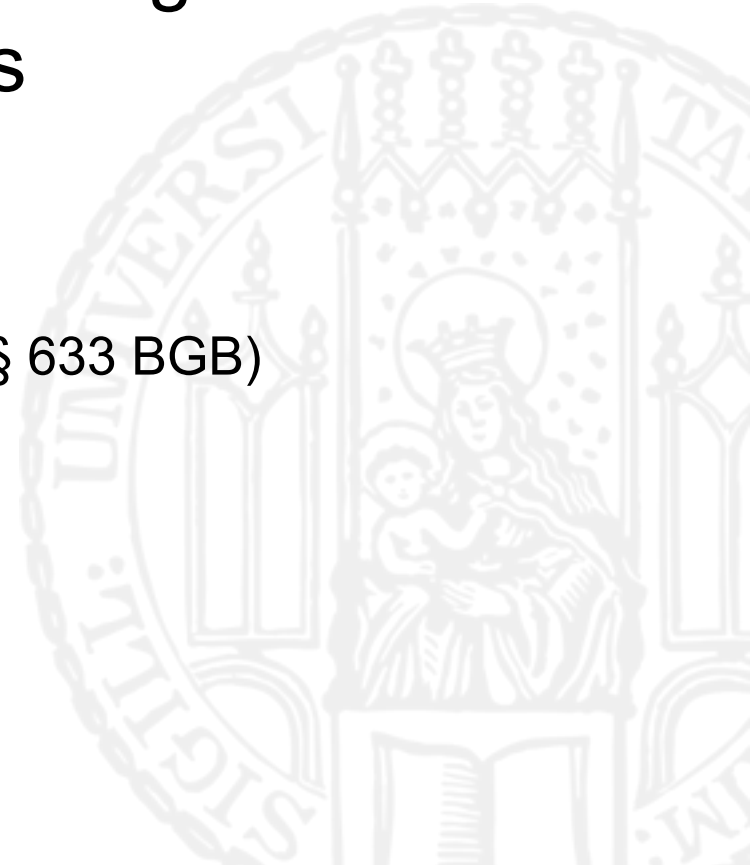
Produkt für Portfolio

AG will die Entwicklung und Koordination der Entwicklung auslagern

AN schuldet dem AG die Erstellung eines sach- und rechtmängelfreien Werks



Werkvertrag (§ 633 BGB)



Werkvertrag: Pflichtenheft

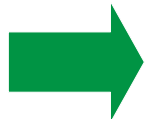
AG kennt häufig Anforderungen nicht im Detail,
AN ist häufig abhängig von System d. AG

- Austausch vor Vertragsabschluss nötig (z.B. durch Workshop)
- Dabei sollten Ansprechpartner, Projektleiter involviert sein
- Wenn AN Anforderungen mit erarbeitet, sollte das vergütet werden (z.B. als Projektabschnitt „Konzept“ mit Abschlagszahlung)
- Pflichtenheft sollte vom AG gegengezeichnet werden
- Fallbeispiel: Vorhandener App-Baukasten des AN kann nicht genutzt werden → Kosten/Aufwand können durch Austausch besser eingeschätzt werden

Verantwortungsbereiche/Änderungen

Im Werkvertrag hat der AN die Projektverantwortung

- Projektleiter und Ansprechpartner sowie deren Urlaubs-/Krankheitsvertretung klar benennen.
- Klar benennen, wer Änderungen beauftragen und (Teil-)Abnahmen durchführen darf.
- Im Streitfall muss der AN die Beauftragung von Änderungen nachweisen können → neue Anforderungen schriftlich festhalten
- Verfahren für Änderungswünsche festhalten: AN muss Änderungen zustimmen, AG muss dem durch den AN eingeschätzten Mehraufwand schriftlich genehmigen.



Besonders wichtig bei kleinen Firmen mit intern unklaren Verantwortungsbereichen. Soll Arbeiten auf Zuruf verhindern.

Mitwirkungspflichten

Im Werkvertrag hat der AG Mitwirkungspflichten

- Der Auftragnehmer kann den Werkvertrag nur bei vertraglich festgehaltenen Gründen kündigen oder wenn der AG seinen Mitwirkungspflichten nicht nachkommt (§ 643 BGB)

 Die Mitwirkungspflichten des AG sollten mit ihren Fristen genau im Werkvertrag festgehalten werden

Im Fallbeispiel sind Mitwirkungspflichten des AG das Layout, Grafiken und Texte bereitzustellen. Genauso Informationen zur API des Systems oder eine Datenbank einzurichten. Der Ansprechpartner des AG koordiniert die Mitwirkungspflichten.

Zeitplan und Vergütung

Der Werkvertrag soll einen realistischen Zeitplan beinhalten.

- Auch bei kleinen Projekten kann eine Unterteilung in Projektphasen, z.B. in die Phasen „Konzept“, „Design“, „Entwicklung“ Sinn machen.
- Änderungswünsche sind so auf die jeweilige Phase begrenzt und bringen so weniger Aufwand mit sich.

Abschlagszahlungen sichern AN ab

- Ohne die Vereinbarung von Abschlagszahlungen ist die Vergütung erst nach der Abnahme fällig (§ 641 BGB)
- Abschlagszahlungen können an Teilabnahmen der Projektphasen gebunden werden.

Abnahme und Haftungsbegrenzung

Die Abnahme gehört zu den Pflichten des AG. Er darf die Abnahme nicht wegen unwesentlicher Mängel verweigern. (§ 640 BGB)

- Um Streit bei der Abnahme zu verweigern sollte im Vertrag aufgenommen werden, was unwesentliche Mängel sind.

Abnahme

- Die Abnahme sollte nicht aufgrund fehlender Kapazitäten mit Testing verwechselt werden!
- Wenn eine Ingebrauchnahme vor Abnahme gewünscht ist (z.B. für den Vertrieb) sollte das in den Vertrag mit aufgenommen werden.
- Auch nach der Abnahme haftet der AN für durch das Produkt entstandene Schäden. Der Vertrag sollte unbedingt eine Haftungsbegrenzung beinhalten!

Nutzungsrechte und Rechte Dritter

Dem AG werden nur die Nutzungsrechte übertragen, die zum Erfüllen des Vertragszwecks nötig sind (§ 31 Absatz 5 UrhG)

- Wenn AG weitere Rechte benötigt, z.B. Bearbeitungsrechte, Rechte am Quellcode...) sollte dies im Vertrag vereinbart werden.
- AG muss sich damit auseinandersetzen, da das u.A. Wartung, Update, Support, App-Store Fragen... betreffen kann.
- Wenn im Produkt Rechte Dritter betroffen sind, sollte im Vertrag stehen, wie mit diesen umgegangen wird.

Im Fallbeispiel bemerkt der AG, dass er durch die externe Entwicklung der App zu stark an den AN gebunden wäre, da die App ein Kernprodukt des AG werden soll.

Sonstiges

Im Vertrag sollte vereinbaren welches Gesetz und welcher Gerichtsstand gelten soll.



Fazit

- Auch bei kleinen IT-Projekten sollten Verträge nicht aufgrund vermeintlicher Komplexität vermieden werden: Verträge führen zu mehr Klarheit.
- Keine Angst, dass Auftraggeber durch Verträge abgeschreckt werden: Verträge schützen Auftraggeber und Auftragnehmer.
- Ein guter Vertrag alleine macht kein gutes Projekt: Der Vertrag muss gelebt werden und die im Projekt involvierten (unerfahrenen) Mitarbeiter müssen über ihre Rechte und Pflichten Bescheid wissen.

